

Games for Windows

PC DVD

RACEDRIVER GRID™

РУССКАЯ ВЕРСИЯ





codemasters™

СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ:

• Не садитесь слишком близко к экрану.

• Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.

• Играйте в хорошо освещенном помещении.

• Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

СОДЕРЖАНИЕ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР RACE DRIVER: GRID 4
УСТАНОВКА 5
УПРАВЛЕНИЕ 6
ИГРОВОЙ ЭКРАН 9
РЕЖИМЫ КАМЕРЫ 11
ВИДЫ ГОНОК 12
УРОВНИ СЛОЖНОСТИ 15
КАРЬЕРА 16
ДРУГИЕ РЕЖИМЫ 21
ПОВТОРЫ 21
ПОВРЕЖДЕНИЯ 22
НАСТРОЙКИ 23
СЕТЕВЫЕ ГОНКИ 24
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ 27
БЛАГОДАРНОСТЬ 28
АВТОРЫ 30
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 35



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР RACE DRIVER: GRID

ОТКРОЙТЕ ДЛЯ СЕБЯ ПОТРЯСАЮЩИЙ МИР АВТОСПОРТА: ОТ ГОНОК ПО ЖИВОПИСНЫМ УЛИЦАМ САН-ФРАНЦИСКО И ЛЕГЕНДАРНОЙ 24-ЧАСОВОЙ ГОНКИ В ЛЕ-МАНЕ ДО ПРОГУЛОК ПО ДОКАМ ЙОКОГАМЫ.

САДИТЕСЬ ЗА РУЛЬ МОЩНОГО АВТОМОБИЛЯ И ПРИМИТЕ УЧАСТИЕ В САМОЙ НЕИСТОВОЙ, САМОЙ ЗРЕЛИЩНОЙ И САМОЙ ДИНАМИЧНОЙ ГОНКЕ В ВАШЕЙ ЖИЗНИ.

А ЗАТЕМ ПРОДЕМОНСТРИРУЙТЕ ВСЕМ СВОИ НАВЫКИ В СЕТЕВОЙ ИГРЕ.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР GRID. ТОЛЬКО ТЕПЕРЬ ГОНКИ СТАЛИ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ЗАХВАТЫВАЮЩИМИ.

УСТАНОВКА

Чтобы установить игру, вы должны обладать правами администратора. Также рекомендуется до установки закрыть все ненужные приложения.

Вставьте диск с игрой GRID™ в DVD-привод. Если функция автозапуска включена, откроется меню запуска игры. В противном случае щелкните в проводнике значок DVD-привода и запустите файл Autorun.exe. В меню нажмите кнопку *Установить*, после чего следуйте инструкциям на экране. Для запуска GRID™ требуется DirectX 9.0c. Если на вашем компьютере не установлен DirectX 9.0c, он будет автоматически установлен вместе с игрой.

ЗАПУСК ИГРЫ

WINDOWS® VISTA:

После установки игры в меню *Пуск* откройте *Обозреватель игр* и просто дважды щелкните по иконке GRID, чтобы запустить игру. Чтобы выполнить другие операции, щелкните правой кнопкой мыши по той же иконке.

WINDOWS® XP:

После установки игры дважды щелкните по иконке игры на рабочем столе. Либо в меню *Пуск* откройте *Программы >Новый Диск > Racedriver GRID*, а затем щелкните по иконке игры.

РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ

Средства родительского контроля в службе Games for Windows – LIVE дополняют родительский контроль в Windows Vista®.

Эти простые и гибкие средства позволяют управлять доступом и игрой ребенка. Дополнительные сведения см. на веб-узле *http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings*

УПРАВЛЕНИЕ

Ниже приведены настройки управления, установленные в игре по умолчанию. Вы можете изменить их в меню настроек. Если стандартные настройки управления вас не устраивают, измените их.

РУЛЬ ВЛЕВО / ВПРАВО	← →
ГАЗ	↑
ТОРМОЗ / ЗАДНИЙ ХОД	↓
РУЧНОЙ ТОРМОЗ	Space
ПОВЫШЕНИЕ ПЕРЕДАЧИ	A
ПОНИЖЕНИЕ ПЕРЕДАЧИ	Z
ВЫБОР КАМЕРЫ	C
ПОСМОТРЕТЬ ВПРАВО	Page Down
ПОСМОТРЕТЬ ВЛЕВО	Delete
ПАУЗА	Esc
БЫСТРЫЙ ПОВТОР	Enter

Кроме того, игра полностью совместима с геймпадом Xbox 360® для Windows. Стандартные настройки управления описаны ниже.

ПРЕДУСТАНОВЛЕННЫЕ НАСТРОЙКИ 1



Игра также поддерживает многочисленные модели рулей, настроить которые можно в меню *Настройки управления*.

НАВИГАЦИЯ ПО МЕНЮ

Для навигации по меню используйте клавиши со стрелками. Нажмите *Enter*, чтобы сделать или подтвердить выбор, или *Esc*, чтобы отменить действие или выйти в предыдущее меню. В некоторых меню определенные функции назначены на функциональные клавиши. Информация о доступных функциях отображена на панели в нижней части экрана.

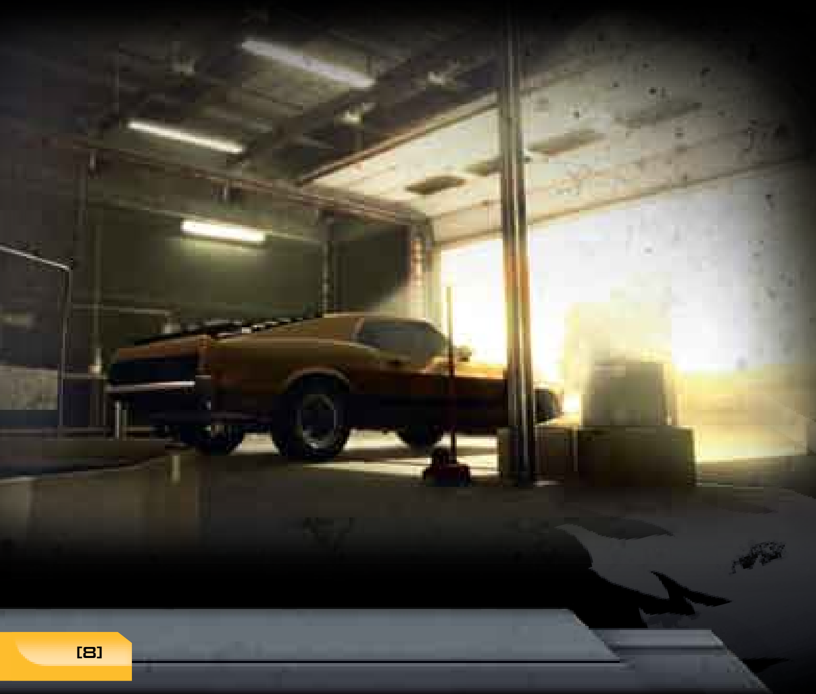
СОЗДАНИЕ ПРОФИЛЯ

Затем выберите имя. В игре предусмотрены как мужские, так и женские имена. Если вы не найдете свое имя, просто выберите одно из имен в разделе *Прозвища*. Когда еще у вас будет возможность взять себе кличку Босс?

АВТОСОХРАНЕНИЕ

Выберите пункт *Автосохранение Вкл*, чтобы включить автоматическое сохранение игры.

ВНИМАНИЕ! ***Вы можете в любой момент изменить данные своей анкеты через меню настроек.***

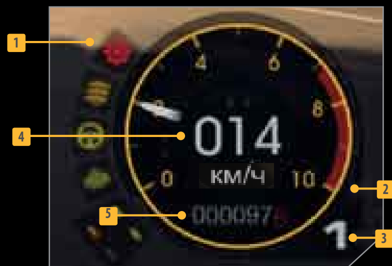


ИГРОВОЙ ЭКРАН

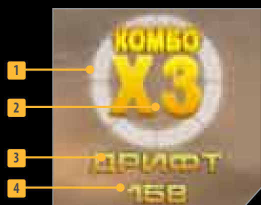
НА ИГРОВОМ ЭКРАНЕ ВЫ НАЙДЕТЕ ПОЛЕЗНУЮ ИНФОРМАЦИЮ, КОТОРАЯ ПОЗВОЛИТ ВАМ СЛЕДИТЬ ЗА ТЕКУЩЕЙ СИТУАЦИЕЙ ВО ВРЕМЯ ГОНКИ. УЧТИТЕ, ЧТО В РАЗНЫХ ИГРОВЫХ РЕЖИМАХ ОТОБРАЖАЕТСЯ РАЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.



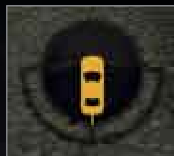
1. ***Счетчик кругов***
2. ***Текущее время гонки***
3. ***Текущее время на круге***
4. ***Мини-карта***
5. ***Индикатор позиции***
6. ***Первое место / Соперники***
7. ***Индикатор повреждений***
8. ***Спидометр***
9. ***Передача***



1
2 *Индикаторы повреждений*
3 *Тахометр*
4 *Передача*
5 *Спидометр*
Одометр



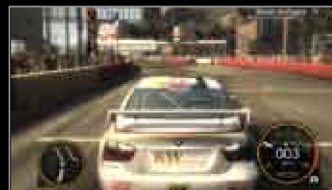
1
2 *Таймер комбинаций*
3 *Коэффициент комбо*
4 *Текущий дрифт*
Очки за текущий дрифт

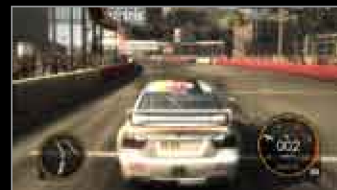


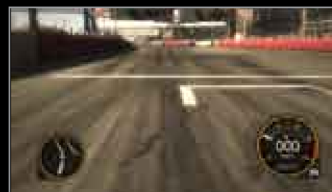
Индикатор угла заноса
(только камеры капота и бампера)

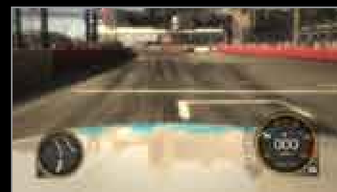
РЕЖИМЫ КАМЕРЫ

Во время игры у вас есть возможность выбрать один из следующих пяти режимов камеры.


БЛИЗКОЕ СЛЕЖЕНИЕ


ДАЛЬНЕЕ СЛЕЖЕНИЕ


БАМПЕР


КАПОТ


САЛОН

ЗАДНИЙ ВИД

В каждом режиме камеры предусмотрена возможность заднего обзора. По умолчанию для этой функции используется клавиша *End*. Нажмите эту клавишу, чтобы узнать, что происходит позади вас.

ВИДЫ ГОНОК

В ИГРЕ GRID ПРЕДУСМОТРЕНО НЕСКОЛЬКО ВИДОВ ГОНОК, КОТОРЫЕ ВАМ НЕОБХОДИМО ОСВОИТЬ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО ВСЕ ОНИ ОПИСАНЫ НИЖЕ.



КЛАССИЧЕСКИЕ ГОНКИ

В этих соревнованиях участвуют различные классы автомобилей, включая GT, открытые колеса, маскл-кары и туринг-кары. Количество ваших соперников можете достигать 20. Выигрывает тот, кто первым увидит клетчатый флаг!



ДРИФТ

Дрифт – прохождение поворотов на максимально возможной скорости в управляемом заносе. Вы получаете очки за угол и скорость дрифта. Чем ближе к обозначающему апекс флагу вы проходите поворот, тем больше очков вы получите. После выполнения дрифта вам дается небольшой период времени для выполнения следующего. Выполнение нескольких дрифтов подряд называется комбинацией. В игре предусмотрено несколько видов дрифт-соревнований:

ДРИФТ ГРАН-ПРИ

Эти соревнования основаны на структуре чемпионата. Все участники разделяются на пары. Вы совершаете один заезд, в котором должны набрать больше очков, чем ваш соперник. Одержав победу, вы переходите в следующий раунд.

ДРИФТ-СХВАТКА

Этот тип соревнования объединяет в себе стрит-рейсинг и дрифт. При выполнении дрифта вы получаете очки за скорость, угол поворота и продолжительность выполнения приема. Кроме того, ваше место в гонке влияет на количество очков за каждый дрифт. Водитель, занимающий первое место, получает наибольшее количество очков. Участники, занимающие последние места, получают меньше всего очков.

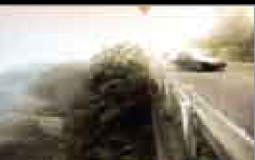
ФРИСТАЙЛ-ДРИФТ

Каждый участник этих соревнований на время выполняет два заезда на открытом участке. Цель – заработать максимальное количество очков за дрифт. Побеждает участник, набравший наибольшее количество очков за два заезда.

ГОРНЫЙ ДРИФТ

Гонки проходят на знаменитой дороге по горе Харуна в Японии. Ее извилистые горные дороги идеально подходят для дрифта.





ТОГЭ

Тогэ – динамичные гонки по узким горным дорогам в Японии. В игре GRID тогэ-соревнования разделяются на два типа.



ТОГЭ-ПРО

Соревнование проходит в дневное время на закрытых дорогах общего пользования. Вы совершите два заезда с каждым из соперников: подъем в гору и спуск с горы. Контакт во время гонки строго запрещен, поэтому будьте осторожны при совершении обгона. Побеждает участник, выполнивший два заезда за минимальное время.



НОЧНОЙ ТОГЭ

Общий смыслы этих соревнований тот же, что и в тогэ-про, за исключением того, что на этот раз никаких правил нет. Контакт разрешен, а дороги открыты. Это означает, что вам придется следить не только за своим соперником, но и за уличным движением...



ГОНКИ НА ВЫНОСЛИВОСТЬ

Endurance являются более длительными гонками и включают в себя соревнования серии Ле-Мана, в том числе и престижные «24 часа Ле-Мана». В каждой гонке участвуют автомобили четырех классов, но вам надо следить только за соперниками в своем классе.



ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

В этих гонках правил нет. Побеждает участник, первым пересекший финишную черту (любыми возможными средствами, в том числе оставшись единственной машиной на трассе).

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Вы можете выбрать уровень сложности для любой гонки игры GRID. Уровень сложности влияет на способности ваших соперников, а также количество доступных флэшбеков в каждой гонке.

Если вам сложно победить в том или ином соревновании, снизьте уровень сложности. Если же гонка, наоборот, кажется вам слишком простой, повысьте уровень сложности. Победы в гонках на высоких уровнях сложности повысят вашу репутацию.

ФЛЭШБЕК

Разбили машину на сложном повороте? Слишком сильно повредили автомобиль на первом круге? Благодаря новой возможности флэшбека не все еще потеряно. При повторе вы можете выбрать точный момент, к которому вы хотите вернуться. Нажмите клавишу *F12*, и вы возобновите гонку с выбранного момента. Количество флэшбеков ограничено. Чем выше уровень сложности, тем меньше возможностей у вас вернуться в прошлое. В мире GRID вы получаете денежное вознаграждение за неиспользование этой функции. Тем не менее, флэшбек – отличная возможность выйти из сложной ситуации.



КАРЬЕРА

ВЫ ПОЛУЧИТЕ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОСТРОИТЬ ГОНОЧНУЮ ИМПЕРИЮ И ПРИВЕСТИ СВОЮ КОМАНДУ К САМОЙ ВЕРШИНЕ МЕЖДУНАРОДНОГО АВТОСПОРТА.

ВАША ЦЕЛЬ – СТАТЬ ЛУЧШИМ В МИРЕ АВТОГОНЩИКОМ И СОБРАТЬ ЛУЧШУЮ В МИРЕ ГОНОЧНУЮ КОМАНДУ.

НАЧАЛО КАРЬЕРЫ

Каждый новый водитель должен получить статус новичка, выполнив квалификационный заезд. Этот статус дает вам право участвовать в гонках в любом регионе.

По мере продвижения по карьерной лестнице в каждом регионе вы будете получать лицензии высших уровней. Они позволяют участвовать в более престижных соревнованиях и зарабатывать больше денег.

Ваша конечная цель – получить международную лицензию, позволяющую участвовать в элитных гонках на международном уровне.

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ

Вы начинаете с самой низкой ступени карьерной лестницы. Так как создание собственной команды требует больших денежных вложений, вы должны, прежде всего, заработать определенную сумму. Ваш менеджер будет давать вам советы по коммерческим аспектам вашей карьеры, так что вы получите возможность сконцентрироваться на гонках.

РЕПУТАЦИЯ

Ваша репутация будет повышаться по мере того, как вы будете побеждать в различных соревнованиях. Чем значительнее ваши победы, тем больше повышается репутация. Определенный уровень репутации дает доступ к новой лицензии в каждом регионе, которая, в свою очередь, позволяет участвовать в более престижных соревнованиях. В каждом регионе у вас будет своя репутация. Вы можете быть известным гонщиком в США, но если вы ни разу не участвовали в гонках в Японии, там ваша репутация будет нулевой.

Лучшим гонщиком в мире вы станете, когда уровень вашей репутации превысит уровень всех ваших соперников.

ДЕНЬГИ

Зарабатывать деньги в игре GRID можно несколькими способами: от получения денежных призов до спонсорских выплат и участия в гонках за другие команды. Деньги вам потребуются для приобретения автомобилей и найма гонщиков в вашу команду.

Ваша команда станет лучшей в мире, когда вы за один сезон заработаете больше денег, чем любая другая команда.

ВЫСТУПЛЕНИЕ ЗА ДРУГУЮ КОМАНДУ

Участие в гонках за другую команду – отличный способ испытать в деле различные автомобили и гоночные стили. За участие в каждой гонке вы получите фиксированную сумму плюс дополнительные выплаты за выполнение требований команды. Выступление за другую команду позволяет быстро заработать деньги, однако при этом ваша репутация будет повышаться значительно медленнее, чем при выступлении за собственную команду.

Вы можете принимать предложения других команд на любом этапе вашей карьеры.

ГОНОЧНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

После того как вы создадите собственную команду, вы сможете войти в мир профессиональных гонок. Он разделен на три следующих региона.

ЕВРОПА

Европа – духовная родина автоспорта. Здесь проводятся чемпионаты по классическим кольцевым гонкам в классах автомобилей с открытыми колесами, Туринг и GT. В Европе находятся одни из самых престижных и сложных в мире трасс.

ЯПОНИЯ

В Японии проводятся соревнования по стрит-рейсингу, дрифту и профессиональные чемпионаты тюнингованных автомобилей. Обилие уличных трасс дополняется сложными тогэ-трассами и районами для фристайл-дрифта.

США

В США проводятся соревнования в самых различных классах: от заездов на стандартных автомобилях до уличных гонок в классе GT. Американские чемпионаты демонстрируют огромное разнообразие гоночных стилей, основанных на мощности и скорости.

Участие в соревнованиях способствует повышению вашей репутации в соответствующем регионе, а также дает доступ к новым лицензиям. Чем больше у вас лицензий, тем в большем количестве соревнований вы сможете участвовать и тем больше денег сможете заработать. Улучшение репутации во всех трех регионах позволит вам участвовать в более престижных гонках, и в результате вы сможете соревноваться на международном уровне.

ПОКУПКА АВТОМОБИЛЕЙ

Когда вы создадите собственную команду, в вашем распоряжении будет классический Ford Mustang 1970 года выпуска. Он позволяет участвовать в определенных соревнованиях по всему миру. Если вы хотите участвовать в других гонках, вам необходимо приобрести подходящий автомобиль. Для этого выберите соревнование, и вы увидите список всех автомобилей, которые допускаются к участию в гонке. Выбрав автомобиль, вы должны решить, хотите ли вы приобрести новую машину или купить подержанный автомобиль на аукционе eBay Motors.

При покупке нового автомобиля вам придется выплатить полную стоимость. Но при этом вы можете быть уверены, что пробег у автомобиля нулевой.

Покупка автомобиля на аукционе eBay Motors означает, что вы приобретаете подержанный автомобиль. Вы сами должны проверить историю машины. При определенной смекалке вы сможете заключить по-настоящему выгодную сделку.

ПРОДАЖА АВТОМОБИЛЕЙ

Если вам больше не нужен тот или иной автомобиль, нет никакой необходимости держать его в гараже. Почему не продать его и на вырученные деньги не приобрести автомобиль получше? У вас есть две возможности: продать его частным порядком или на аукционе eBay Motors.

При частной продаже сделка совершается мгновенно, но, скорее всего, вы получите не такую большую сумму.

При выставлении машины на аукцион продажа займет больше времени, но у вас есть шанс получить намного больше денег.

СПОНСОРЫ

После того как ваша команда успешно проявит себя на соревнованиях, к вам начнут обращаться ваши потенциальные спонсоры. Они предложат вам деньги в обмен на размещение их логотипа на вашем автомобиле. Но чтобы получить вознаграждение, вы должны соответствовать определенным требованиям спонсоров. В разделе *Команда* выберите пункт *Спонсоры*. Здесь вы сможете выбрать спонсоров, но обратите внимание на их требования и удостоверьтесь, что совершаете выгодную сделку.

ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ

После того как ваша команда достигнет определенного уровня, один из членов команды сможет участвовать вместе с вами в любой гонке. Вам придется выплатить ему определенный аванс, плюс процент от выигранной суммы, но он удвоит потенциальный заработок вашей команды в каждом соревновании.

24 ЧАСА ЛЕ-МАНА

В конце каждого сезона у вас будет возможность участвовать в 24-часовой гонке в Ле-Мане на одной из самых сложных трасс мира – престижной Трассе Сарте. Участвующие в гонке автомобили разделяются на четыре класса. Призы присуждаются за победу в каждом классе и во всей гонке в целом. Соревнование проводится в конце каждого сезона. Победа в этой гонке является главным достижением в карьере любого гонщика.

СПИСКИ ЛИДЕРОВ СРЕДИ ГОНЩИКОВ И КОМАНД

Цель режима карьеры – стать лучшим гонщиком и собрать лучшую команду. В соответствующих списках лидеров отображается рейтинг всех гонщиков и команд на основе репутации и заработка за сезон.

ДРУГИЕ РЕЖИМЫ

ОДИНАРНАЯ ГОНКА

В этом режиме вы можете установить точные настройки одной гонки.

ТЕСТЫ

После того как вы приобрели автомобиль, вы можете провести тест-драйв на любой трассе мира. Выберите машину в разделе *Машины*, а затем укажите, на какой трассе вы хотите провести тест-драйв.

В этом режиме вы можете устанавливать рекорды на трассах, а затем загружать их в сетевые списки лидеров.

ПОВТОРЫ

После каждого заезда вы можете просмотреть полный повтор, чтобы узнать, насколько успешно вы выступили. Во время гонки вы можете в любой момент использовать функцию быстрого повтора. Просто нажмите клавишу *Ввод*, чтобы просмотреть последнюю часть гонки.



ПОВРЕЖДЕНИЯ

Если ваш автомобиль был серьезно поврежден во время гонки, в правой части экрана загорится иконка, отображающая место повреждения. Цвет иконки отображает степень нанесенных повреждений: от желтого до красного.



Коробка передач. Повреждение коробки передач может помешать автомобилю развить предельную скорость и плавно переключать передачи.

Подвеска. Повреждение подвески повлияет на курсовую устойчивость и движение в поворотах.

Рулевое управление. Повреждение рулевого управления ухудшит управляемость автомобиля, а при серьезных повреждениях автомобиль может начать уводить в сторону.

Двигатель. Повреждение двигателя в значительной мере снизит динамику автомобиля, повлияв на предельную скорость и ускорение.

Колеса. Повреждение колес снижает устойчивость и управляемость автомобиля.

НАСТРОЙКИ

В главном меню выберите пункт *Настройки*, чтобы иметь возможность изменить следующие параметры игры.

МОЙ ПРОФИЛЬ

В меню настроек профиля вы можете изменить свои данные, в том числе включение и выключение функции автосохранения, а также настройки предпочтения для передачи автомобиля. Кроме того, вы можете сохранить или загрузить ранее сохраненную анкету.

ВОЖДЕНИЕ

В меню управления вы можете выбрать предустановленные настройки или изменить их по собственному усмотрению.

ВНИМАНИЕ! Стандартные настройки управления описаны в начале этого руководства.

ЭКРАН

Здесь вы можете включить или отключить отображение элементов интерфейса.

ЗВУК

Здесь вы можете настроить громкость звуковых эффектов, речи и музыки. Кроме того, можно выбрать тип звука (Stereo/Pro-Logic/Dolby Surround).

БОНУС-КОДЫ

Здесь вы можете получить свой уникальный код доступа, а также ввести дополнительные коды, чтобы разблокировать скрытые возможности в игре.

СЕТЕВЫЕ ГОНКИ

СОЕДИНЕНИЕ

Для того чтобы играть в GRID в сети, сначала необходимо зарегистрироваться. Для этого следуйте инструкциям на экране.

ИГРА ЧЕРЕЗ БРАНДМАУЭР ИЛИ МАРШРУТИЗАТОР

Для сетевой игры используются следующие сетевые порты:

TCP/UDP: 3074

Если у вас запущен брандмауэр, в его настройках разрешите игре передавать и получать трафик через эти порты. При игре через маршрутизатор или NAT-устройство вам, возможно, понадобится включить переадресацию портов, перенаправив все данные на указанные выше порты. Помимо этого, можно перевести маршрутизатор в режим DMZ. Чтобы узнать, как это сделать, обратитесь к руководству пользователя вашего маршрутизатора.

ОБЗОР

Игра Race Driver GRID позволяет 12 игрокам одновременно участвовать в гонке через Интернет или локальную сеть. Для этого перейдите в меню сетевой игры (если вы подключены к сети) и следуйте инструкциям на экране. Вы можете выбрать матч по рангу, матч игрока или частный матч.

При выборе матча по рангу или матча игрока вы получите доступ к следующим возможностям:

БЫСТРАЯ ИГРА

Быстрая гонка – самый быстрый и простой способ приступить к игре. Вы автоматически подключаетесь к первой доступной игре.

ВЫБРАТЬ СЕССИЮ

Здесь вы можете указать, к какому типу матча вы хотите присоединиться. При выборе этой функции вы перейдете в меню настроек сессии, в котором можете указать критерии поиска игры. Нажмите кнопку *Выбрать*, чтобы просмотреть список найденных игр. В этом списке укажите игру, к которой хотите присоединиться. Если не найдено ни одной игры, соответствующей критериям поиска, вас спросят, хотите ли вы создать собственную сессию и подождать, пока к ней присоединятся другие игроки.

СОЗДАТЬ СЕССИЮ

Эта функция позволяет определить тип гонки и создать сессию с этими настройками. После этого вы перейдете в приемную, где можете подождать подсоединения других игроков.

ЧАСТНАЯ ИГРА

Позволяет вам присоединиться или создать частную сессию. При создании частной сессии вы должны установить пароль, который другие игроки должны ввести, чтобы присоединиться к сессии. В частных матчах не проводятся голосования, и после каждой гонки игрок, создавший сессию, указывает настройки следующего соревнования.

СЕТЕВАЯ СИСТЕМА ГОЛОСОВАНИЯ

В открытых матчах выбор соревнований осуществляется с помощью голосования. Таким образом, каждый игрок имеет право голоса при определении следующей гонки. Система голосования состоит из двух отдельных раундов.

В первом раунде голосования игроки выбирают регион проведения следующей гонки. Это позволяет определить, какие соревнования будут доступны во втором раунде голосования. По истечении указанного периода времени выбирается регион, набравший наибольшее количество голосов. Затем все игроки автоматически переносятся во второй раунд голосования.

На этот раз игроки голосуют за вид соревнования (в рамках выбранного региона). По истечении указанного периода времени выбирается гонка, набравшая наибольшее количество голосов. Затем все игроки переносятся в приемную, где они могут выбрать свой автомобиль и эмблему, а также подождать начала соревнования.

СЕТЕВАЯ СИСТЕМА СЧЕТА

Общее количество распределяемых очков в каждой гонке зависит от количества участвующих игроков. Чем больше игроков присоединятся к сессии, тем больше общая сумма очков. Таким образом, даже если вы присоединяетесь к гонке в самом конце, у вас все еще есть возможность выиграть ее, так как общее количество очков будет увеличено.

СИСТЕМА ОПЫТА

В игре используется система ранга по опыту, дающая игроку определенное количество очков за каждое участие в сетевых матчах по рангу. По мере получения дополнительных очков ваш ранг будет повышаться (в приемной ваш ранг отображается рядом с именем). После завершения сетевой гонки на экране отобразится количество полученных вами очков, а также количество очков, необходимое для достижения следующего ранга.

В системе очков опыта действует следующий принцип:

- Когда вы первый раз выходите в сеть, количество вашего опыта будет равно 0 и вам будет присвоен ранг Чайник.
- Участие в любой сетевой гонке приносит вам очки.
- Чем лучше вы выступите в гонке, тем больше очков получите. Победа над соперниками, чей ранг выше вашего, а также финиширование в первой тройке принесут вам дополнительные очки.

СПИСКИ ЛИДЕРОВ

После того как вы выходите в сеть, списки лидеров автоматически обновляются. В них добавляются ваши личные рекорды, достижения других игроков, а также мировые рекорды на каждой трассе.

Когда вы устанавливаете новый личный рекорд на круге, вы получаете соответствующее сообщение в конце круга, а рекорд автоматически добавляется в сетевой список лидеров.

В списках лидеров все игроки перечислены в порядке их лучших рекордов круга в каждом классе автомобилей. Вы можете загрузить имитацию автомобиля - рекордсмена любой трассы и посоревноваться с ним в режиме тест-драйва. Списки лидеров можно просмотреть из главного сетевого меню.

ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

Если ваш компьютер подключен к сети, вы можете создать сессию или присоединиться к сессии через локальную сеть. Делается это точно так же, как и в случае частных матчей, позволяющих игрокам в той же сети присоединиться к игре.



БЛАГОДАРНОСТЬ

ПРОИЗВОДИТЕЛИ И КОМАНДЫ
Alan Docking Racing
All American Racing
America Honda Motor Co., Inc.
Aston Martin Racing
Audi AG
BMW AG
Chrysler LLC
Creation Autosportif
Doran Enterprises, Inc.
Ford Motor Company
Fuji Heavy Industries Limited
General Motors Corporation
Groupe Oreca
Honda Motor Co., Ltd.
Jedi Racing Cars Ltd.
Koenigsegg Automotive AB
Lola Cars International Ltd.
Mazda Motor Corporation
Nissan Motor Co. Ltd.
Nissan Motorsports International Co., Ltd.
Pagani Automobili S.p.A.
Panoz Auto Development Corporation
R Millen Motorsport
Saleen Performance Inc.
Spyker Cars N.V.
Team Orange
Top Secret
Toyota Motor Corporation
TVR Motors Company Limited

ТРАССЫ
Спа-Франкошам
Харама
Донингтон-парк
Стамбул-парк
Ле-Ман
Нюрбургринг

СПОНСОРЫ
A&I (Peco) Acoustics Ltd
A-Fab Corporation
A.S.M.C. LTD
Acer Inc.
Advance Staff Co. Ltd
Akrapovic d.o.o.
Alpine Electronics UK Ltd
Alpinestars S.p.A.
Altro Ltd
AMD Inc.
Apex Integration Inc.
APS
Arai Helmet (Europe) B.V.Area 52 Autosport Ltd
Ark Performance Inc.
AS Auto Verlag GmbH
AT&T Knowledge Ventures LP II
Auto Inparts Ltd
Autocar Electrical Equipment Co. Ltd
Autographed Collectables
Autronic
AVO Turboworld
Avo UK Ltd
Axel Springer
Axo America, Inc.
Bang & Olufsen UK Limited
Basic Properties BV
Bell Sports Inc.
Be.Rik Distribution S.r.l.
BF Goodrich
BFS Brands, LLC and Bridgestone Licensing Services, Inc.
BK Racing Ltd
Black Diamond Performance
BMC s.r.l
BN Sports Company Limited
Bose Limited
BPM Sports
Brembo S.p.A.
Bridgestone Corporation
Buddy Club Limited
Castrol Limited
CHPublications Ltd.
Clorox Car Care Ltd.
Cobra Supaform Ltd.
Collins Performance Engineering
Compomotive Automotive 73 Ltd.
Cooper-Avon Tyres Limited
Corbeau Seats Ltd
Cummins Turbo Technologies Ltd
Dainese S.p.A.
Dastek UK Ltd
De Rigo S.p.A.
Dell Inc.
Dennis Publishing Ltd
Design Engineering, Inc.
DHL International GmbH / Deutsche Post AG
Double Red
Dread Ltd
Eddie Stobart
easyGroup IP Licensing Limited
EBC Brakes/Freeman Automotive UK Ltd
Emap Plc
EPM: Technology Group
EPTG Ltd. / Power Engineering
Falken Tire Corporation
Federal Mogul Corporation
Fidanza Engineering Corporation
Fila Luxembourg S.a.r.l.
Forge Motorsport Inc.
Goodridge (UK) Ltd
Goodyear Dunlop Tires Europe
GPR Motorsport Equipment Ltd
Grand Prix Legends
Heinrich Eibach GmbH
Hella Limited
HKS U.S.A., Inc.
Holley Performance Products, Inc.
HRE Performance Wheels
Hydrex Equipment
Injen Technology Co. Ltd
Intercomp
Janspeed Performance Exhaust Systems
JVC (U.K.) Limited
K&N Engineering, Inc.
Kenwood Corporation
Koni BV
Koninklijke Philips Electronics N.V.
Last Minute Network Limited
LOT USA
Lucas Oil Products Inc.
LuK Aftermarket Service Ltd
Magneti Marelli Holding S.p.A.
Max-Torque Ltd
Michelin Group of Companies
Milltek Sport
Momo srl
Motul
Neptune Orient Lines Limited
No Fear
Ohlins Racing AB
Omex Technology Systems Ltd
OMP Racing S.r.l.
On Pole.Com
O.Z. S.p.A.
P&O Ferries Holdings Limited
Pace Products (Anglia) Ltd
Pauls Model Art
Pearl Motor Yachts Ltd
Penske Racing Shocks
Performance Wheels Limited
Pfitzner Performance Gearbox
Pipercross Ltd
POTN.com
Pramac S.p.A.
Premium & Collectables Co. Ltd
Prolong Super Lubricants Inc.
Pro-Motiv.Com Ltd
Puma AG
Quickshift Racing
R.T. Quaife Engineering Limited
Racelogic Ltd
Raceparts (U.K.) Ltd
RAYS Co., Ltd
Recaro GmbH & Co. KG
Red Bull GmbH
Red Dot Racing
Reddmango
Remus Innovation GmbH
Reuters
ReVerie Ltd
Revolution Performance Motorstore
Rock Chemicals Ltd
Rotora, Inc.
Scorpion Exhausts Ltd
Shark AG
Simpson Performance Products
Snap-on Tools
SPA Group
Spax Perfromance
Sparco S.p.A.
Speed Channel
Spidi Sport S.r.l.
SRB Power Ltd
Stilo S.r.l.
Superchips Inc.
Supersprint S.r.l.
Suzuki Motor Corporation
Tag Heuer S.A.
Tanaka Industrial Co., Ltd
Teamvise Ltd
Tein, Inc.
The Flannel Group
ThyssenKrupp Bilstein GmbH
TMD Friction
Toda Racing Co., LTD
Toora S.p.A.
Toyo Tyre (UK)
Tractive Solutions Limited
Trader Media Group
TSW International Ltd
Valvoline, a division of Ashland Inc.
Vertex USA
Virgin Mobile
Vodafone Ireland Marketing Limited & Vodafone Group plc
Weinberg Logistics & Distribution Pte Ltd
Wolf AEM
Wolfrace Wheels (UK) Limited
Xlarge
Xtrac Limited
YHI Manufacturing (Shanghai) Co. Ltd
Yokohama Rubber Co. Ltd
Yokomo Ltd.
Zender GmbH

ДРУГИЕ
Automobile Club De L'Ouest
D1GP Corporation
Hiroki Furuse (Sleepy)

АВТОРЫ

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ CODEMASTERS STUDIOS
Gavin Cheshire

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР
Gavin Raeburn

СТАРШИЙ ПРОДЮСЕР
Clive Moody

АССОЦИИРОВАННЫЙ ПРОДЮСЕР
Darren Campion

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР
Ralph Fulton

ДИЗАЙНЕРЫ
Paul Turland
David Tillotson
Jonathan Davis-Hunt
Gehan Pathiraja
Andrew Kimberley
Дизайн трасс
Graham Bromley
Jason Evans
Lee Niven
Glenn McDonald
Kristian Alder-Byrne
Jason Wakelam

ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК
Nathan Fisher

ПОМОЩНИК ГЛАВНОГО ХУДОЖНИКА
Michael Rutter

ТЕХНИЧЕСКИЙ ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК
Jorge Hernandez-Soria

СТАРШИЙ ХУДОЖНИК ПО ЭСКИЗАМ
Daniel Oxford

ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ
Alan Roberts

ПРОГРАММИСТЫ
Adam Askew
Adam Sawkins
Alan Jardine
Alasdair Martin
Alex de Rosee
Andrew Sage
Ben Knight
David Dempsey
Gareth Thomas
Gary Buckley
Giannis Ioannou
Graham Watson
Hugh Lowry
James Manning
Joakim Hentula
Jocelyn Weiss
John Watkins
Jon Wingrove
Karl Hammarling
Liam Murphy
Malcolm Coleman
Matthew Craven
Michael Bailey
Michael Nimmo
Mike Singleton
Nic Melder
Parven Hussain
Paul Penson
Richard Batty
Robert Pattenden
Robin Bradley
Scott Stephen
Stephen Edmonds
Tamas Strezeneczki
Will Stones
Adam Johnson
Andy Shenton
Rob Mann

СТУДИЙНЫЙ ТЕХНИК
Matt Turner

АРТ-МЕНЕДЖЕР
Nick Pain

МЕНЕДЖЕР ПО АУТСОРСИНГУ
Andre Stiegler

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ АРТ-ДИРЕКТОР
Rachel Weston

3D-ОКРУЖЕНИЕ
Peter Ridgway
Khushpal Kalsi
Iain Douglas
Aamar Mirza
Joe Bradford
Adam Hill
Seth Brown
Oscar Soper
Martin Turner
Thomas Stratford
John Bakis
Andria Warren
Radek Szczepanczyk
Jason Dovey
Karl Davies
Sia Nyuk Fung

3D-МОДЕЛИ АВТОМОБИЛЕЙ
Nick Phillips
Steve Tsang
Richard Thomas
Matt Jones

ВЫСОКОЕ РАЗРЕШЕНИЕ
Simon Enstock
Jim Vickers
Stephane Wiederkehr

2D
Phillip Cox
Peter Santha
Christian McMorran
Adrian Waters

АНИМАЦИЯ
Colin Smyth
Adam Batham
Huy Nguyen
Matt D'Rozzario

3D-МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ
Toby Hynes
Ben Siddons
Mark Hancock
Paul Edwards

ИССЛЕДОВАНИЯ И РАЗРАБОТКА
Martin Wood
Tom Whibley
Видеоэффекты
Jon Graham
James Watts

KL STUDIO

РУКОВОДИТЕЛИ ОТДЕЛА СОЗДАНИЯ ОКРУЖЕНИЙ
David Khaw Ban Huat
Gan Khoon Deed (Gerome
Hong Tuan-Keat (Eugene)
Karen Loh Cheng Leng
Lim Soon Aik
Lor Hang Chuan
Shervie Tan

ХУДОЖНИКИ
Ang Chai Cheen
Beh Chor Joo
Chan Kam Wai
Chee Yim Mei (Jouly)
Chew Tiong Nam
Chin Wai Kien (Kelvin)
Choy Yuen Yee
Chun Zhenhui
Faizal Bin Md. Fadzil
Hang Hue Li
Hoo Wai Khinn
Kenneth Lim Wee Leng
Kong Foong Chin (KFC)
Lai Fung Yen
Lee Fook Loy (Roy)
Lee Ka Hal
Leong Kha Hau (Adrick)
Lew Wai Hong (Joe)
Lim Jenn Yu
Mohd Faizal Bin Ahmad Norrahma
Mohd Fazlan Bin Abdul Jamil
Mohd Munadzam Bin Samsudin
Noorazhar Bin Mohd Noor
Noor Izmal Mukhriz Bin Ismail
Siah Joon Kiong
Stephanie Yong Jo-Ann
Sung Pei Sun
Syamil Bin Abd Latif
Tan Kean Wooi
Teh Jia Shyan
Tey Hong Yeow
Thum Chee Ket (Jack)
Yap Ann Rose
Yap Wai Mun
Yeo Chuan Tong
Choo Chuan Zui
Koh Yen Yee
Lim Ying Jie
Loo Yaw Yee
Sia Nyuk Fung
Tan Eng Hong (Jacob)
Tey Kai Guan (Nicholas)
Wong Kew Chee
Yap Jun Voon

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА СОЗДАНИЯ АВТОМОБИЛЕЙ
Azmi Bin Mohd Amin

ХУДОЖНИКИ
Abdul Khaliq Bin Abu Hassan
Shaari
Cheng Lin Chou (Chris)
Ho Kuan Teck
Kok Chen Yong
Liew Seng Tat
Ma Hanson
Ng Kah Yeow (Kenji)
Ng Say Chong (Raymond)
Yeap Guan Beng
Cheong Kim Weng (Deric)
Gilbert Chong Ming Jin
See Zheng Xun (Michael)
Teh Huai Yuan

КООРДИНАТОР КАДРОВ
H.S.Low

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР
Maxime Villandre

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР
Kah Chai Tay

ДИРЕКТОР ПО КАДРАМ
Sook Mee Kuan

ПОМОЩНИК РУКОВОДИТЕЛЯ
Farra Nadia Zuhari

ТЕХНИК СЛУЖБЫ ПОДДЕРЖКИ
Chin Cheong Weng

ТЕХНИЧЕСКИЙ АРТ-ДИРЕКТОР
Jason Butterley

ТЕХНИЧЕСКИЙ СТАРШИЙ ХУДОЖНИК
Ian Ng Siong Yoong

ПОМОЩНИКИ ПРОДЮСЕРА
Chong Ee Von
Lau Chee Shyong

ПОМОЩНИК ХУДОЖНИКА
Glass Egg

CENTRAL TECH

ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР
Bryan Marshall

ОТДЕЛ ПЛАНИРОВАНИЯ ПРОЕКТОВ
Steve Eccles

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ
Brant Nicholas
Chris Brunning
Bryan Black
Nick Trout
Alex Tyrer
Leigh Bradburn
David Burke
Neil Owen
Simon Goodwin
Peter Goodwin
Aristotel Digenis
Csaba Berenyi
John Atkinson
Jay Rathod
Laurent Nguyen
Peter Akehurst
Ryan Wallace
Tadeusz Marianski
Andrew Dennison
John Longcroft-Neal
Daniel Lawrence
Бренд
Tim Woodley
Guy Pearce

МАРКЕТИНГ
Charles Bellfi eld
Dan Robinson

ВИДЕОРЕДАКТОР
Sam Hatton-Brown

ПОМОЩНИК ВИДЕОРЕДАКТОРА
Philip Roberts

ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ И ИССЛЕДОВАНИЕ
Peter Hansen-Chambers
Toby Heap
Rosetta Rizzo
Antonia Rodriguez

МАРКЕТИНГОВЫЕ СЛУЖБЫ
Peter Matthews
Dave Alcock
Barry Cheney
Andy Hack
Amarjit Bilkhu
Wayne Garfi rth

СВЯЗИ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ
Rich Eddy
Sam Cordier
Peter Webber

ДИРЕКТОР ПО ЮРИДИЧЕСКИМ ВОПРОСАМ
Julian Ward

ЮРИДИЧЕСКИЙ СОВЕТНИК
Simon Moynihan

CODEMASTERS

ЗВУКОИНЖЕНЕР
Will Davis

ГЛАВНЫЙ ЗВУКОРЕЖИССЕР
Mark Knight

ЗВУКОРЕЖИССЕРЫ
Mike De Belle
Andy Grier
John Davies
Oliver Johnson
Ed Walker
Jethro Dunn

TECHNICOLOR INTERACTIVE SERVICES EFFECTS CREW

ВОДИТЕЛИ
Taka Aono
Hiro Sumida

СТАРШИЙ ЗВУКООПЕРАТОР
Tom Hays

ЗВУКООПЕРАТОРЫ
John Fasal
Eric Potter
Will Davis
Lydian Tone
David Fisk

ПОМОЩНИКИ ЗВУКООПЕРАТОРОВ
Elizabeth Johnson
Rafael Lopez

РЕДАКТОРЫ СПЕЦЭФФЕКТОВ

Mark Jasper
Lydian Tone
Elizabeth Johnson

РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ

РАБОТНИК ПИТ-СТОПА
Kirk Thornton

МЕНЕДЖЕР
Michele Specht

АМЕРИКАНСКИЙ КОММЕНТАТОР
Mel Fair

ЧЛЕНЫ АМЕРИКАНСКОЙ КОМАНДЫ
Lex Lang
Joe Cappeletti
Steve Van Wormer

ЧЛЕНЫ БРИТАНСКОЙ КОМАНДЫ
Josh Cohen
Adam Rhys
Simon Carlyle

ЧЛЕНЫ ЯПОНСКОЙ КОМАНДЫ
Akira Kaneda
Henry Hayashi

ЯПОНСКИЙ КОММЕНТАТОР
Yuri Lowenthal

ЧЛЕН ИРЛАНДСКОЙ КОМАНДЫ
Liam O'Brian

ЧЛЕН ИСПАНСКОЙ КОМАНДЫ
Lex Lang

ЧЛЕН НЕМЕЦКОЙ КОМАНДЫ
Mark Bremer

ЧЛЕН СКАНДИНАВСКОЙ КОМАНДЫ
Patrick Strom

ЧЛЕН ИТАЛЬЯНСКОЙ КОМАНДЫ
Paolo de Santis

ЧЛЕН ФРАНЦУЗСКОЙ КОМАНДЫ
Emmanule Rausenberger
Записано в студии Technicolor Interactive Services, г. Бербанк

РЕЖИССЕР
Lex Lang

ТЕХНИКИ
Thanos Kazakos
David Walsh

РЕДАКТОРЫ
Elizabeth Johnson
Frank Szick
Lydian Tone

ДИРЕКТОР ПО ЛОКАЛИЗАЦИИ
Rafael Lopez

РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА
Ayumi Logan
Carole Huguet

ДИРЕКТОР СТУДИИ
Ulrich Muehl

ТЕХНИК
Marko Backmann

ИСПАНСКИЕ АКТЕРЫ
Jorge Teixeira
Ana Plaza
Jordi Estupina
Carlos Salamanca
Cesar Diaz
Rais David Bascones
David Garcia
Juan Navarro
Marcos Grana
Pedro Tena

НЕМЕЦКИЕ АКТЕРЫ
Mark Bremer
Anne Moll
Christian Rudolph
Christian Stark
Mario Grete
Martin May
Tobias Schmidt

ФРАНЦУЗСКИЕ АКТЕРЫ
Tania De Domenico
Dario Oppido
Paolo De Santis
Renato Novara
Claudio Moneta
Walter Rivetti
Davide Albano
Alessandro Zurla
Massimo di Benedetto
Matteo Zanotti
Lorenzo Scattorin

ИТАЛЬЯНСКИЕ АКТЕРЫ
Thierry Kazazian
Sophie Riffont
Patrick Borg
Mael Davan-Soulas
Martial Le Minoux
Yann Pichon
Jeremy Prevost
Emmanuel Rausenberger
Stephane Roux
Serge Thiriet

МУЗЫКА

КОМПОЗИТОР
Ian Livingstone

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МУЗЫКА
Aaron Sapp
Thomas J Bergersen

ТРОМБОН
Hugh Davies

АКУСТИЧЕСКАЯ ГИТАРА
Chris Jojo

СЦЕНАРИЙ
Blindlight

ПРОДЮСЕР BLINDLIGHT
Michael F.X. Daley

ПИСАТЕЛЬ BLINDLIGHT
Christopher Barbour

БЛАГОДАРИМ:
Drift Association
Falken Tires
Riverside International Automotive Museum
NOS Speedway
Church Automotive Testing
Greg Hill
Clive Lindop
Christian Marcussen
Iain Wright и другие сотрудники
Ricardo Engineering
Harbury Lane Scrapyard
Cassidy Davis
Helen de Belle
Oliver de Belle
Jake Storm
RAC Auto Windscreens Warwick
Harbury Breakers
Neslihan & Arda Knight
Hazel MacGillivray
Jason Page
Pete Harrison
Ian Minett
Dan Peacock
Carlo Vogelsang
Weston Performance
Japspeed.co.uk

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА
Eddy Di Luccio

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА
Danny Beilard

МЕНЕДЖЕР ОТДЕЛА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА
Simon Wykes

РУКОВОДИТЕЛИ КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА НА ПЛАТФОРМЕ
Andrew Stanley
Neil Atkinson
Stephen Terry

ТЕХНИКИ КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА
Adriano Rizzo
Alyson Williams
Andy Kinzett
Andy Stanley
Chris Davies
David Wixon
Dawn Lamplough
Kyriakos Skaramangas
Mark Spalding
Matthew Boland
Richard Peters
Ricky O'Toole
Rob Appleyard
Rob Bourlakis
Rob Lee
Robin Passmore
Simon Williams
Stacey Barnett

МЕНЕДЖЕР КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА СЕТЕВОЙ ИГРЫ
Jonathan Treacy

СТАРШИЕ ТЕХНИКИ ОТДЕЛА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА, СЕТЕВАЯ ИГРА
Robert Young
Michael Wood

ТЕХНИКИ ОТДЕЛА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА, СЕТЕВАЯ ИГРА
Andrew Morris
Anthony Moore
Amarjit Sohal
Gerard McAuley
Sukhdeep Thandi
Daniel Wright
James Clarke
Mathew Leech
Jonathan Davies
Edward Rothwell

МЕНЕДЖЕР ПО СОВМЕСТИМОСТИ И КОДАМ БЕЗОПАСНОСТИ
Gary Cody

РУКОВОДИТЕЛИ ТЕСТИРОВАНИЯ СОВМЕСТИМОСТИ
Neil Martin
Ben Fell
Richard Pickering
Tom Gleadall

ТЕХНИКИ ПО СОВМЕСТИМОСТИ
Kevin Blakeman
Simon Turner
Gurtejbir Mangat
Michael Hill
Gurshaan Surana

РУКОВОДИТЕЛЬ ПО СЕТИ
Mark Eveleigh

СЕТЕВОЙ ДИЗАЙН
Cheryl Bissell
Jim Wiberley
Graeme White
James Bonshor

СЕТЕВОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ
Nick McAuliffe
Nick Johnson

Vintage Warmer. Композитор Nathan Boddy. Используется по лицензии Standard Music Ltd.
Timze Money. Композитор William Parnell. Используется по лицензии The Extreme Music Library Ltd.
Pay Day. Композитор Paul Jeffries. Используется по лицензии Cavendish Music Co. Ltd.
Phat Planet. Исполнитель Leftfield. Авторы Neil Barnes и Paul Daley. Издатель Chrysalis Music.
1999 © Используется с разрешения. Все права защищены. (P) 1999 SONY BMG Music Entertainment (UK) Limited.
По лицензии SONY BMG Commercial Markets (UK)
No One Knows (UNKLE REMIX). Исполнитель Queens Of The Stone Age. Издатель Universal Music Publishing Ltd.
С разрешения Interscope Records / Polydor UK Ltd. Лицензировано с разрешения отделения лицензирования Film & TV.



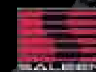








Creation aim Power
FALKEN TIRE





]© Codemasters Software Company Limited (Codemasters), 2008. Все права защищены. Codemasters® – зарегистрированный товарный знак компании Codemasters. Race Driver GRID™ и логотип Codemasters – товарные знаки Codemasters. Используется Bink Video. © RAD Game Tools, Inc., 1997–2008. Название и логотип DemonWare зарегистрированы DemonWare Ltd., 2006. AMD, логотип AMD и их комбинации – товарные знаки Advanced Micro Devices, Inc. Aston Martin Racing – товарные знаки, используемые по лицензии Aston Martin Lagonda Limited. Товарные знаки и эмблемы используются с разрешения владельца AUDI AG. Товарные знаки BF Goodrich® используются по лицензии группы компаний Michelin. Логотип BMW, торговая текстовая марка BMW и маркировка моделей BMW – товарные знаки BMW AG, используемые по лицензии. CASTROL и логотип CASTROL – товарные знаки Castrol Limited, используемые по лицензии. CHAMPION, FERODO и MOOG – товарные знаки, используемые с разрешения корпорации Federal-Mogul. Chrysler® – зарегистрированный товарный знак Chrysler LLC. Plymouth® Barracuda и оформление используются по лицензии Codemasters Software Company. ©Chrysler LLC, 2008. Логотип Dell – товарный знак Dell Inc. Dodge и HEMI – товарные знаки Chrysler LLC. Концепция Dodge Challenger, Dodge Charger SRT8, Dodge Viper SRT10 и их оформление используются по лицензии Codemasters Software Company ©Chrysler LLC, 2008. Товарные знаки F® и FILA® используются по лицензии Fila Luxembourg S.a.r.l. Firestone – зарегистрированный товарный знак BFS Brands, LLC и Bridgestone Licensing Services, Inc., используемые с разрешения. Ford Oval и номерные знаки – зарегистрированные товарные знаки, принадлежащие и лицензированные Ford Motor Company. Производится Codemasters. www.ford.com. Chevrolet Camaro Concept (2006), Chevrolet Corvette C5-R, Chevrolet Corvette C6-R, Chevrolet Lacetti и Pontiac GTO, все соответствующие эмблемы и конструкция автомобилей – товарные знаки General Motors, используемые по лицензии Codemasters Software Company Limited. Логотипы Honda MOPAR и соответствующие изображения – зарегистрированные товарные знаки Chrysler LLC, используемые по лицензии Codemasters Software Company Limited. ©Chrysler LLC, 2007. Произведено по лицензии NISSAN MOTOR CO, LTD. Произведено по лицензии PANOZ AUTO DEVELOPMENT CORPORATION. Все права защищены Panoz Auto Development. 770/867–4796. www.PanozAuto.com. RECARO используется по лицензии, полученной от RECARO GmbH & Co. KG, Kirchheim/Teck, Германия. Товарные знаки RED BULL и DOUBLE BULL DEVICE принадлежат Red Bull GmbH и используются по лицензии. Red Bull GmbH сохраняет за собой все права, неавторизованное использование запрещено. Saleen® S7R™, названия моделей и конструкция автомобилей – зарегистрированные товарные знаки Saleen, Inc., используемые по лицензии Codemasters Software Company. ©Saleen, Inc., 2008. TOYOTA, COROLLA GT-S (AE86), SOARER (JZZ30), SUPRA и все остальные соответствующие знаки, эмблемы и логотипы – интеллектуальная собственность корпорации Toyota Motor и используются с разрешения. Valvoline. Товарные знаки используются по лицензии VALVOLINE, подразделения Ashland Inc. VODAFONE и логотип Vodafone – товарные знаки Vodafone Group. Dolby, Pro Logic и символ двойного D – товарные знаки Dolby Laboratories. Все остальные копирайты и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев и используются по лицензии. Данная игра не обладает лицензией от FIA и не связана с соответствующими компаниями. Неавторизованное копирование, аренда, прокат, перепродажа, распространение и декомпиляция данного продукта и сопутствующих товарных знаков и защищенных работ, являющихся его частями, запрещены. Разработчик и издатель Codemasters.

САЙТ CODEMASTERS

WWW.CODEMASTERS.CO.UK

На сайте Codemasters вы найдете патчи для игры, ответы на часто задаваемые вопросы и онлайн-версию нашей базы технической поддержки. Здесь же вы можете подать запрос в службу технической поддержки по поводу той или иной игры от Codemasters.

THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED SOFTWARE LICENSE AGREEMENT & WARRANTY

IMPORTANT - READ CAREFULLY: THE ACCOMPANYING PROGRAM (WHICH INCLUDES COMPUTER SOFTWARE PROGRAM, THE MEDIA AND RELATED DOCUMENTATION IN PRINTED OR ELECTRONIC FORM) IS LICENSED TO YOU ON THE TERMS SET FORTH BELOW, WHICH CONSTITUTES A LEGAL AGREEMENT BETWEEN YOU AND THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. ("CODEMASTERS"). BY USING THE PROGRAM, YOU AGREE TO BE LEGALLY BOUND BY THE TERMS OF THIS AGREEMENT WITH CODEMASTERS.

THE PROGRAM is protected by the copyright laws of England, international copyright treaties and conventions and other laws. The Program is licensed, and not sold, and this Agreement confers no title or ownership to the Program or any copy thereof.

1. Limited Use License. Codemasters grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Program solely for your personal use.

2. Ownership. All intellectual property rights in and to the Program (including but not limited to video, audio and other content incorporated therein) and title to any and all copies thereof are owned by Codemasters or its licensors, and you receive no right or interest therein other than the limited license in paragraph 1 hereof.

YOU SHALL NOT:

* Copy the Program.
* Sell, rent, lease, license, distribute or otherwise transfer or make available to any other person the Program, in whole or in part, or use the Program or any part thereof in any commercial context, including but not limited to using in a service bureau, "cyber cafe", computer gaming centre or any other commercial location in which multiple users may access the Program. Codemasters may offer a separate Site License Agreement to permit you to make the Program available for commercial use; see the contact information below.
* Reverse engineer, derive source code, modify, decompile, disassemble, or create derivative works of the Program, in whole or in part.
* Remove, disable or circumvent any proprietary notices or labels contained on or within the Program.

LIMITED WARRANTY. Codemasters warrants to the original consumer purchaser of the Program that the recording medium on which the Program is recorded will be free from defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase. If the recording medium of a product is found defective within 90 days of original purchase, Codemasters agrees to replace, free of charge, such product within such period upon its receipt of the Product, postage paid, with proof of the date of purchase, as long as the Program is still being manufactured by Codemasters. In the event that the Program is no longer available, Codemasters retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the recording medium containing the Program as originally provided by Codemasters and is not applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, SATISFACTORY QUALITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT, AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY KIND SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE CODEMASTERS.

When returning the Program for warranty replacement please send the original product discs only in protective packaging and include: (1) a photocopy of your dated sales receipt; (2) your name and return address typed or clearly printed; (3) a brief note describing the defect, the problem(s) you encountered and the system on which you are running the Program.

LIMITATION ON DAMAGES. IN NO EVENT WILL CODEMASTERS BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE PROGRAM, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF CODEMASTERS HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. CODEMASTERS' LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR THE LICENSE TO USE THIS PROGRAM. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION. Without prejudice to any other rights of Codemasters, this Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Program and all of its component parts.

INJUNCTION. Because Codemasters would be irreparably damaged if the terms of this Agreement were not specifically enforced, you agree that Codemasters shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this Agreement, in addition to such other remedies as Codemasters may otherwise have under applicable laws.

INDEMNITY. You agree to indemnify, defend and hold Codemasters, its partners, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Program pursuant to the terms of this Agreement.

MISCELLANEOUS. This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be governed by and construed in accordance with the laws of England and you consent to the exclusive jurisdiction of the courts of England.

If you have any questions concerning this license, you may contact Codemasters at:

The Codemasters Software Company Limited,
PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, United Kingdom.
Tel: +44 1926 816000 Fax: +44 1926 817595

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории России осуществляется по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях читайте на сайте www.nd.ru в разделе «Пользователям».

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории Украины осуществляется по телефону: (050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua.

Будьте готовы сообщить специалисту технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- операционная система
- тип процессора и его частота
- модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- модель и изготовитель устройства для чтения дисков
- объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru (для России) или help@odyssey.od.ua (для Украины).

ДЛЯ СОЗДАНИЯ ФАЙЛА ДИАГНОСТИКИ НАДО:

1. Запустить ярлык *Диагностика DirectX*, который вы можете найти в программной группе *Техническая поддержка*.

2. В открывшемся окне перейти на закладку *Экран* (Display) и провести тесты DirectDraw, Direct3D.

3. Перейти на закладку *Звук* (Sound) и провести тест DirectSound.

4. Нажать кнопку Сохранить все сведения... (Save All Information...) и указать место на диске для сохранения текстового файла.

ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ О КОМПЬЮТЕРЕ НЕОБХОДИМО:

1. Запустить ярлык Сведения о системе, который вы можете найти в программной группе *Техническая поддержка*.

2. В появившемся окне выбрать *Файл* (File) / *Экспорт* (Export), указать какое-либо имя файла и сохранить. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) – он может быть довольно большим.





© The Codemasters Software Company Limited (Codemasters), 2008. Все права защищены. Codemasters® является зарегистрированным товарным знаком Codemasters. Race Driver GRID™ и логотип Codemasters являются товарными знаками Codemasters. Все остальные авторские права и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев и используются по лицензии. Разработка компании Codemasters.

Windows, кнопка Пуск Windows Vista и Xbox 360 – товарные знаки группы компаний Microsoft. Games for Windows и кнопка Пуск Windows Vista используются по лицензии Microsoft.